

¡EXCLUSIVAS PARA TU Wii U Y N3DS!
CLUB
Nintendo®
ta Oficial
SUPER MARIO MAKER™
30TH SUPER MARIO BROS.
SÚPER PÓSTER
• Chile $ 1,990.00
• Perú Ns 10.00

C L U B
Nintendo®
Revista Oficial



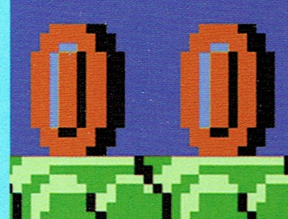






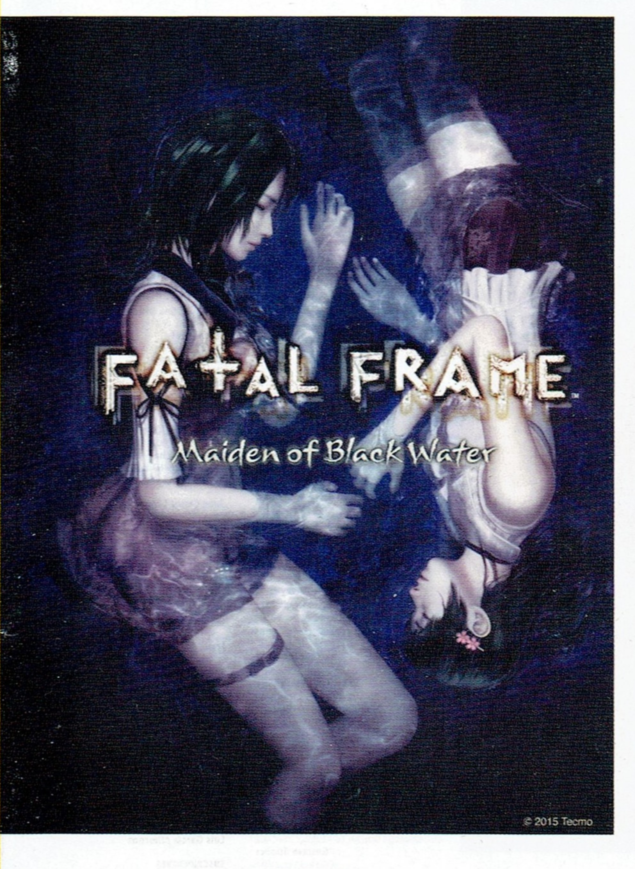








SUMARIO



¡EXCLUSIVAS!

La cantidad de juegos que vienen para Nintendo 3DS y Wii U es asombrosa, cerraremos un año fantástico con broche de oro, no te puede faltar uno solo.

NUESTRA PORTADA



Super Mario Maker

No existe mejor forma para festejar a Mario que creando nuestros propios niveles, recordando lo que hemos vivido juntos.



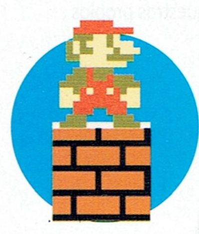
▶ Una agradable sorpresa para N3DS.

▲ El juego esperado del 2015.

EDITORIAL



¡Celebremos los 30 años de Super Mario con una gran edición!



▲ Inevitable recordar el tema musical al ver su imagen retro.

Y comenzaré con esto: ¡Gracias, Shigeru Miyamoto! ¡Gracias, **Mario Bros.**! Ustedes han sido parte de la vida de muchas personas. Niños, jóvenes y grandes hemos crecido viviendo sus fabulosas aventuras, enfrentando retos, pero sobre todo, pasando momentos de diversión al frente de una pantalla de televisión.

¿Qué podemos decir acerca de lo que representa este personaje y esta gran persona, en la trayectoria de Club Nintendo? Sin ellos, estos 23 años de la revista, simplemente no existirían, así de claro. Afortunadamente la historia nos ha colocado aquí, recorriendo la evolución de **Mario** y compañía, presenciando su crecimiento pixel a pixel, mundo x mundo, consola tras consola. Estoy -al igual que el equipo- muy contento de ser parte de su difusión en México y resto de Latinoamérica, siendo la revista el canal de comunicación oficial entre Nintendo y sus fans, a través de estos años.

¡Recibiremos a **Super Mario Maker** con toda la alegría para crear mundos, como en su momento lo hizo Miyamoto!

Toño Rodríguez
Editor



ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com



CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 24 N° 8. Fecha de publicación: Agosto 2015. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: Distribuidor y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna N° 1870, Ñuñoa, Comuna de Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV.
Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl
• **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.



SUPER MARIO MAKER™

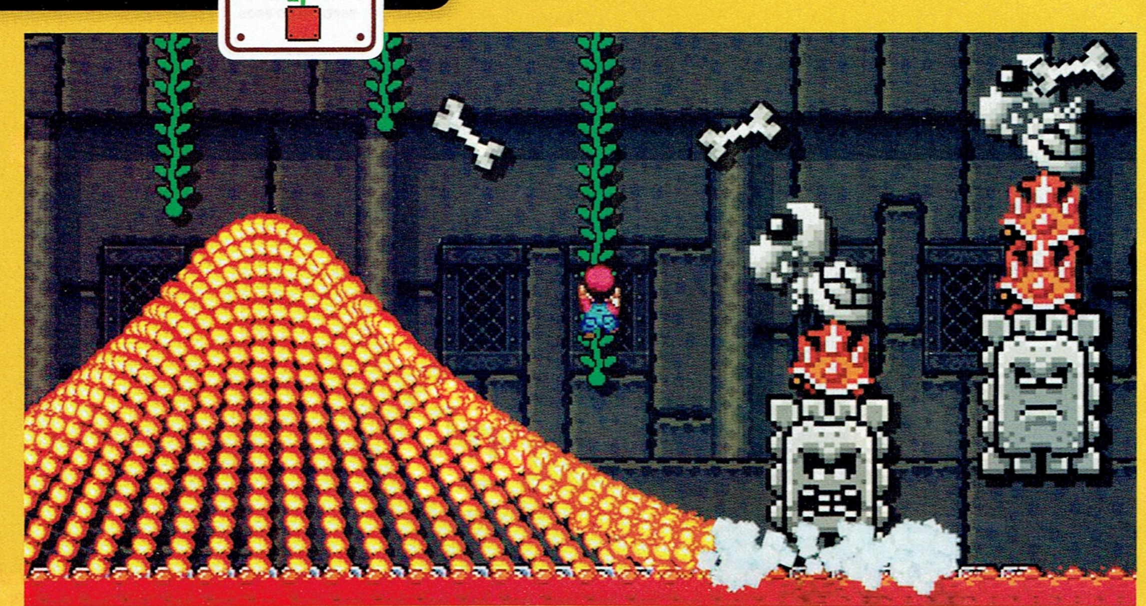
El más grande personaje de los videojuegos está de fiesta. **Super Mario** cumple 30 años en 2015, y lo celebra con un juego que es todo un homenaje a su trayectoria y un golpe a nuestros recuerdos y nostalgia, el gran, **Super Mario Maker**.





Shigeru Miyamoto
Creador de **Super Mario** y emblema de Nintendo.


30 TH
SUPER MARIO BROS.



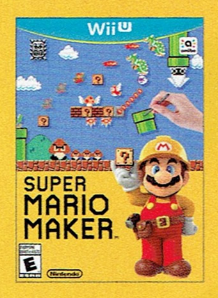
▶ Calcula bien tus movimientos.

▼ Un peligroso camino a la meta.





▲Puedes crear lo que tengas en mente, complejo o sencillo.



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
Género
Plataformas/Creación
• Jugadores
1-2
• Fecha de lanzamiento
11 09 2015
• Opinamos
Excelente forma de festejar su trayectoria



30 años, toda una vida, pero no cualquiera. Hemos tenido la fortuna de estar acompañados todo este tiempo (aunque algunos menos), por este ícono de los videojuegos, **Super Mario**.

Su aparición en el NES fue toda una revolución, un avance que al día de hoy hace parecer al HD y al juego en línea como cosas pequeñas.

Con **Mario** no sólo nacía el género de plataformas con *scroll*, sino que además, proponía una revolución en el apartado jugable. Toda una experiencia para los que veníamos jugando ya con Atari, simplemente inimaginlabe.

Para muchos debió aparecer un juego nuevo en 3D para este 30 aniversario del personaje, pero al analizarlo con calma, nos damos cuenta que lo mejor es recordar la grandeza, las bases que han hecho de **Mario** y de sus juegos todo un fenómeno en el mundo, y eso lo encontramos en las 2D.

Super Mario Maker es justo lo que muchos soñábamos en los años del Super Nintendo con **Mario Paint**. Poder crear nuestro propio nivel de **Mario**.

En ocasiones todos hemos dicho: "Ese nivel está muy corto" o "Estuvo muy complicado", pues bien, es momento de que nosotros diseñemos el nivel que por tantos años ha estado en nuestra mente, esperando para ser mostrado a todo el mundo.

A diferencia de lo que Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka tuvieron que pasar al momento de diseñar el primer juego hace 30 años, no necesitas crear niveles que funcionen como tutorial, al contrario, ya puedes poner a prueba el largo entrenamiento que todos los amantes de Nintendo hemos tenido en estas tres décadas, para superar niveles más extremos jamás creados, que, es lo que nos encanta.

Llegó el momento en que toda la experiencia jugando Super Mario Bros, se vea reflejada en pantalla

¿Imposibles?

Si lo imaginas, lo creas

Tubo sorpresa
Cualquier elemento o enemigo puede aparecer de estos tubos.

Piranha voladora
Sí, esto es nuevo y es sólo un ejemplo de lo que puedes crear.

Doble enemigo
¿Te imaginas este enemigo? No lo hagas más, y créalo para uno de tus niveles.

¿Aplastado?
Si estos enemigos ya eran molestos, con estos ligeros cambios, lo son mucho más.

Los juegos elegidos para poder crear nuestros niveles, han sido los que han forjado esta leyenda en 2D. Nos referimos a **Super Mario Bros** y **Super Mario Bros. 3** en NES (El dos no se incluyó por las grandes diferencias en diseño y *gameplay*). **Super Mario World**, en Super Nintendo y finalmente, **New Super Mario Bros**, que debutara en Nintendo DS, pero ya lo hemos visto también en Wii o Wii U.

Comparten mecánicas y algunos elementos que si bien no son completamente parecidos, si se pueden utilizar en cualquiera, además, con la magia de los videjuegos, se pueden lograr cosas como ver la nave voladora de **Bowser** que usa en **Super Mario** World, en **Super Mario Bros. 3**, por ejemplo, así que por ese tipo de detalles, no vamos a tener dificultades.

▼ Puedes disparar lo que se te ocurra.

Monedas

Siempre son necesarias

Ahora puedes usar estos cañones para lanzar enemigos, pero también monedas que te puedan dar una vida al reunir 100.

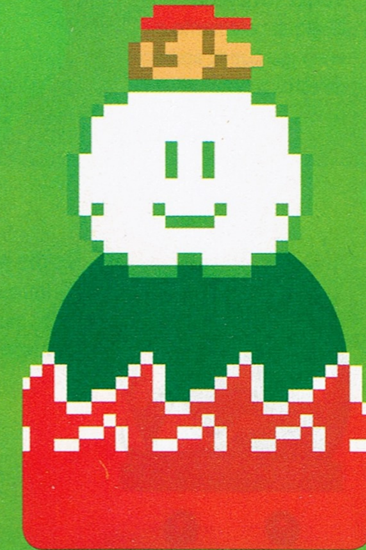




A tu favor
Puedes ayudar a Mario.



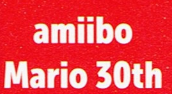
Casco
Con este tipo de accesorios, nadie querrá meterse en tu camino.



Nube
Al igual que **Goku**, puedes usar una nube para superar los niveles.



Transporte
Así luciría la nave de **Bowser** de haber aparecido en el NES.



El mismo día que el juego aparezca, lo hará este amiibo edición especia, el cual vendrá en dos colores diferentes.



Los pixeles y por consecuencia, todo lo retro, siempre tendrá un efecto en nuestras mentes difícil de describir, en parte por la nostalgia, pero también por el desafío que sugerían estas obras.

Por lo anterior, es innegable que uno de los juegos favoritos para diseñar, sea **Super Mario Bros.**, el original. Todos conocemos los peligros que representaba pasar **The Lost Levels** (el verdadero **Super Mario Bros. 2**), pero ahora puedes ir más lejos, colocar a **Bowser** fuera de su entorno, usar enemigos como cascos, incluso mezclar escenarios y colocar enemigos como los Koopas o Goombas fuera de su elemento, en el agua.

Lo mismo ocurre con **Super Mario Bros. 3**, aquí algunos cambios como esos mundos gigantes que nos quedamos con ganas de explorar más, pueden ser una realidad, al igual que esos niveles en los que usábamos la famosa "bota", que por alguna rara razón, eran muy pocos, dejándonos con ganas de usarla en otros momentos, pero ahora, podremos hacerlo realidad.

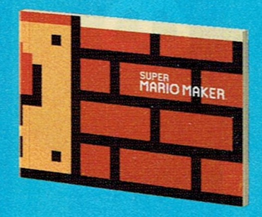
Abusar de recursos como los cañones o incluso de **Bowser**.
¿Te imaginas la impresión de alguien quien en su primer nive jugado se tuviera que enfrentar a **Bowser**? Todo este tipo de situaciones las podemos crear, sin importar lo raro que pudieran parecer, volviendo un caos de diversión cada nivel en el juego.

▶ Pirámide de Goombas.

Edición especial para coleccionistas
Libro de arte

La edicion especial del juego incluirá este libro de arte con algunas ilustraciones bastante ingeniosas.









Enemigos

Ahora tienen nuevos elementos para terminar con tus vidas en cada etapa

Protección
Usando un casco, literalmente para cubrirte de objetos pesados.

Combo
Ahora los enemigos pueden hacer equipo para detenerte.

Peligros
¿Podrás esquiar todos los peligros? Prueba tu habilidad.

Nunca dejes de experimentar con las posibilidades, te llevarás grandes sorpresas

Super Mario World, originalmente lanzado para Super Nintendo en 1991, llevó la serie a los gloriosos 16 bits de poder, que daban pauta a niveles más dinámicos y claro, peligros y enemigos que nos harían sufrir para poder terminar con el juego, pero eso sí, resultaba muy divertido.

Si has jugado lo suficiente, detalles como fuego bajo el agua no se te hará nada raro, pero ¿cuándo lo habías visto en un juego de **Mario**? Pues puedes lograr todo este tipo de situaciones.

Te recomendamos que no pienses de forma tradicional, es decir, no te quedes con lo que ya has jugado ypor toda la vida. Intenta que los cañones disparen enemigos, o incluso que disparen otros cañones, todo lo que puedas crear.

No te preocupes si un elemento no aparece en el título que te agrada, el juego lo adaptará.

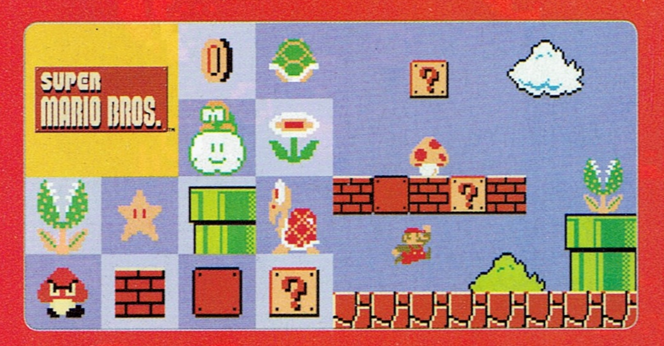
▼ ¿Podrás pasar in rasguños?



Leyenda

El recorrido de una estrella, de la más brillante, de Mario

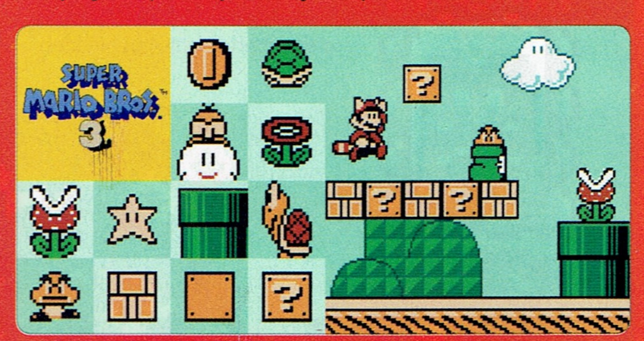
Inicio
El primer nivel, el comienzo para muchos de nuestra vida como videojugadores



Pixeles
Así se presentaba este héroe en el NES, un momento legendario.



Adelantado a su tiempo
Super Mario Bros. 3, es para muchos el mejor juego del personaje en 2D ¿Qué opinan?



Mapache
El cielo ya no era el límite para **Mario**, quien ya podía volar.





▲No es un calabozo, aunque lo parezca.

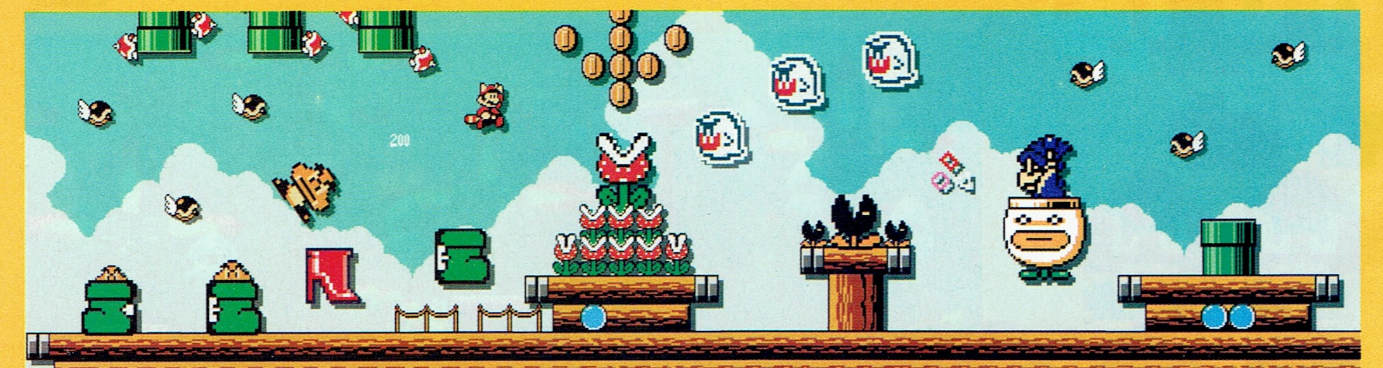
Super Mario Maker es más que un juego que te permite editar niveles para después compartirlos, representa 30 años de historia en los videojuegos, tres décadas de desarrollo, de investigación, pruebas, de esfuerzo en cada uno de los títulos que se han incluido.

Es un homenaje a los gráficos, a los personajes y a la música que se ha vuelto parte de nuestra vida en estos años jugando con **Mario**, en los que si bien la estrutura no ha cambiado mucho, si lo ha hecho el entorno y las mecánicas, haciendo que cada uno de estos juegos, en los que está basado **Super Mario Maker**, resulten muy diferentes entre ellos.

No importa la edad que tengas, todos conocemos a **Super Mario**, incluso si no lo han podido jugar.

Algunos niveles no serán aptos para jugadores con poca práctica, debes demostrar tu talento

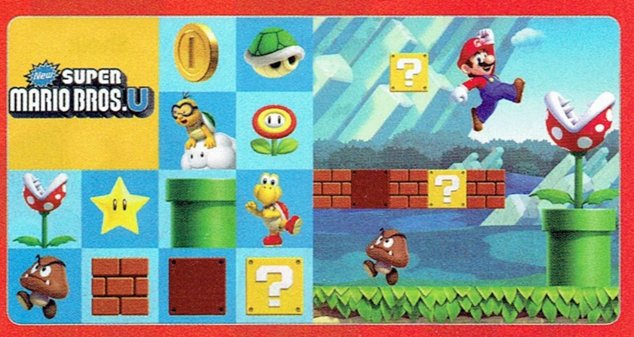
▼ ¿Te gustaría una estrella?



Evolucion
Los 16 bits vieron a Mario como siempre lo había soñado Shigeru Miyamoto.



Para cuatro
El regreso de Mario al 2D fue sensacional, con posibilidad de cuatro jugadores a la vez.





Compañero
En **Super Mario World** hizo su primera aparición **Yoshi**, en SNES.



Poderoso
Mario cuenta con muchos atuendos en este divertido juego.

Es un ícono que ha logrado trascender su medio, que ha llegado al cine, animación, libros, música, en fin, es la estrella más grande que han dado los videojuegos.

Super Mario Maker es la celebración ideal para tan grande personaje. Con cada una de las herramientas que tiene el juego podrás recordar viejas glorias con este héroe, incluso ver como lucen en otro tipo de gráficos.

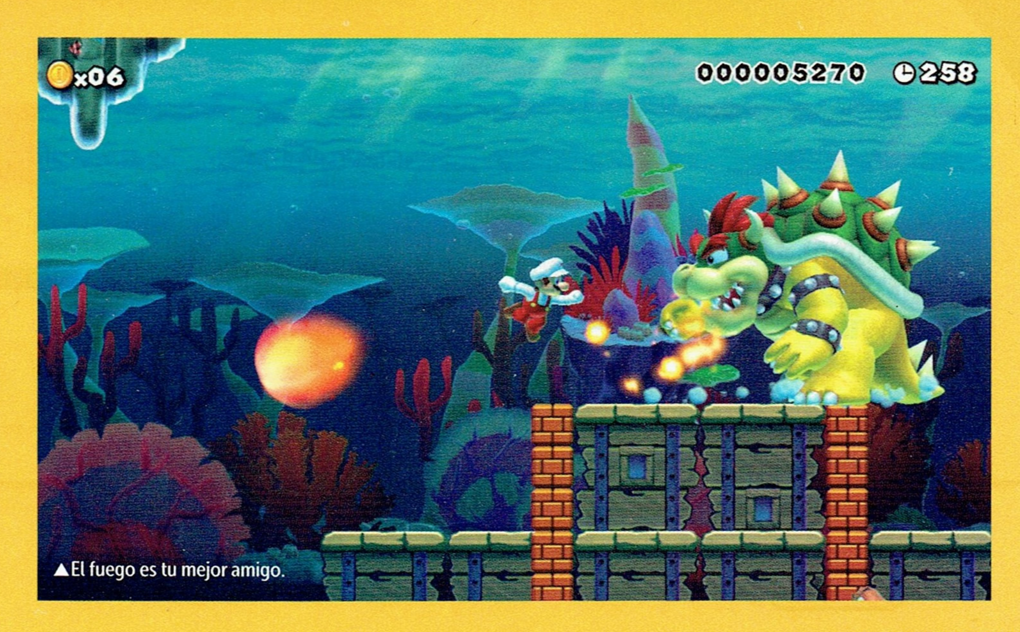
Los amiibo también están invitados. Una figura especial, pensada en pixeles aparecerá también para la celebración, pero no te preocupes, si cuentas con cualquier otra figura, como ya hemos comentado, puedes utilizarla, aunque claro, no son completamente necesarias para disfrutar de la aventura, sólo un pequeño y divertido extra.

Ha llegado el momento de que seas tú quien celebre a **Mario**, crea el mayor homenaje para este personaje que ha formado parte de nuestra vida.

Sólo tienes que recordar todo lo que has pasado junto a **Mario**, cerrar los ojos y comenzar a imaginar tu nivel perfecto, para después poder plasmarlo en pantalla con ayuda el GamePad, en donde aparecen todas las herramientas que necesitas para dar vida a tus sueños.

De algo podemos estar seguros, que son los primeros 30 años de una larga vida, en la que junto a **Mario**, tendremos nuevas aventuras, enemigos por derrotar y como no podia ser de otra forma, recuerdos por forjar.

No pierdas esta oportunidad única de ser tú quien de vida a los niveles que miilones de personas tendrán que superar en su Wii U, vuélvete parte de la historia y la celebración.



▲El fuego es tu mejor amigo.

COMPITE. COMPARTE.
COLECCIÓNALOS.





▶ El equipo completo listo para la acción.



Un panorama inmejorable para los fans de Nintendo

Grandes juegos para Wii U y Nintendo 3DS están por aparecer, lo mejor, es que no tendremos una espera pesada por ellos, debido a que ya se encuentran disponibles otros títulos fantásticos que nos harán pasar buenos momentos.



◀ Por fin se muestra la obra para Wii U.

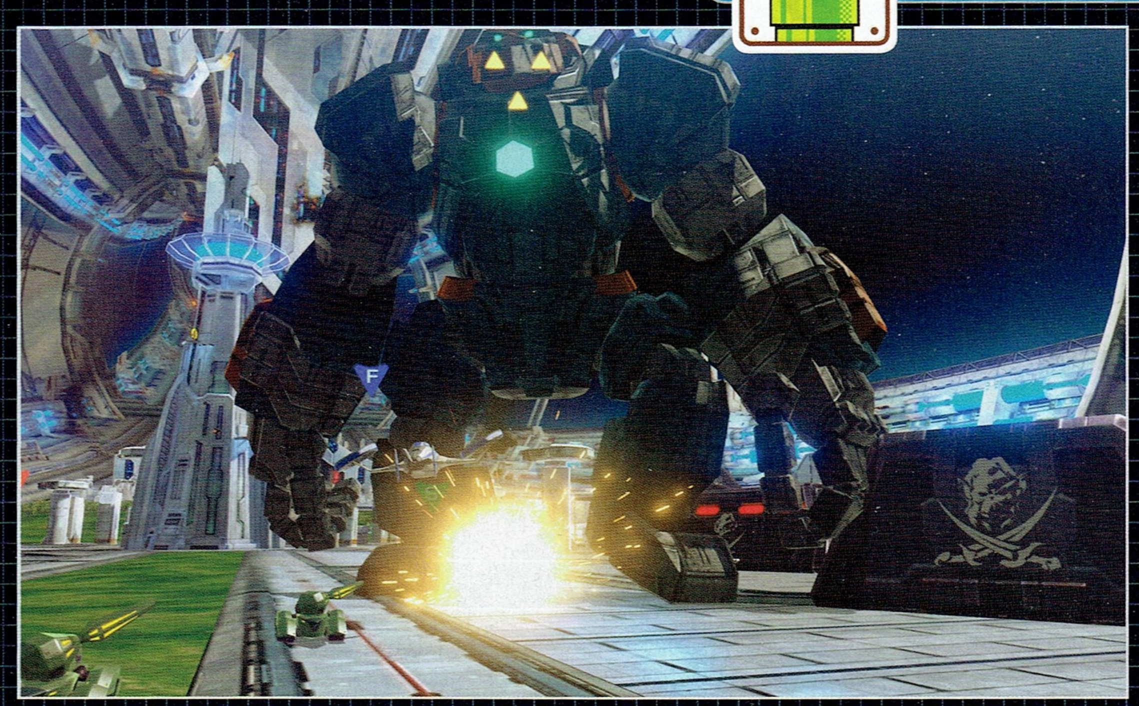
Star Fox Zero

El momento de explorar la galaxia ha llegado

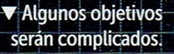
Wii U

- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Platinum Games
- Categoría
Shooter
- Jugadores
1
- Opinamos
Una serie que todos extrañábamos

RATING PENDING RP ESRB



◀ Todo enemigo tiene un punto débil.



▼ Algunos objetivos serán complicados.



▲ Esta imagen trae muchos recuerdos de Star Fox 64.



Fue una larga y pesada espera para poder ver una vez más al legendario escuadrón **Star Fox** en una nueva misión para salvar la galaxia, pasaron exactamente 10 años los que tuvimos que aguantar, pero ahora todo eso queda en el pasado gracias a Wii U.

Fue en el año 2014 cuando se mostraron un par de imágenes de **Star Fox** para Wii U, pero nada más, no existieron videos, que era lo que todos deseábamos ver en ese momento.

Shigeru Miyamoto estaba al mando del proyecto, pero buscaba un desarrollador, el cual, para sorpresa de todos, resultó en Platinum Games.

Nos referimos a una sorpresa agradable, ya que el trabajo que han realizado para Nintendo siempre ha sido impecable. Para este **Star Fox**, que recibe el subtítulo de **Zero**, se han retomado muchos conceptos de la serie, la mayoría de ellos, basados en **Star Fox 64**, que a juicio de todos, es el capítulo mejor desarrollado, además de que fue el que revolucionó el sistema de juego en ese ya lejano 1997, es decir, hace así 20 años.

Regresa el Land Master, pero no es el único que lo hace.

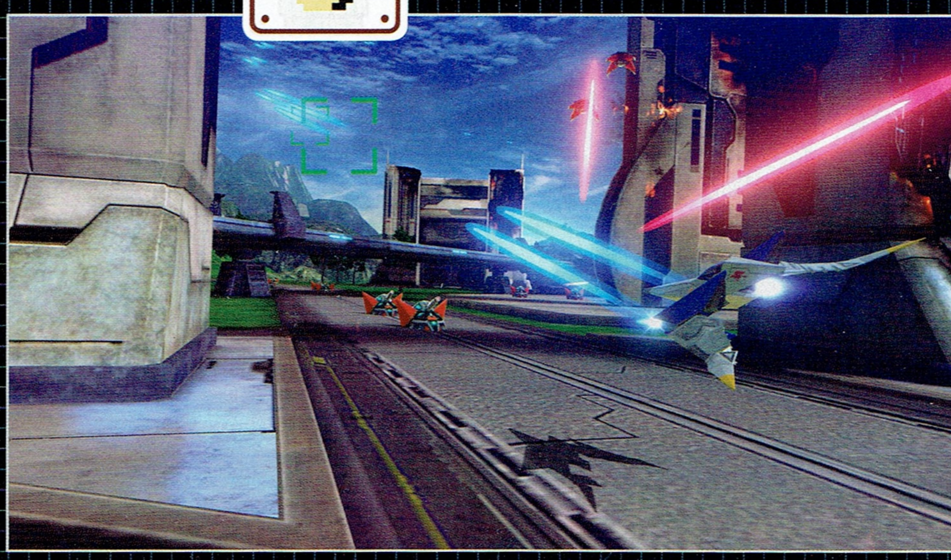
Transformación especial para tu Airwing

Explora en tierra firme

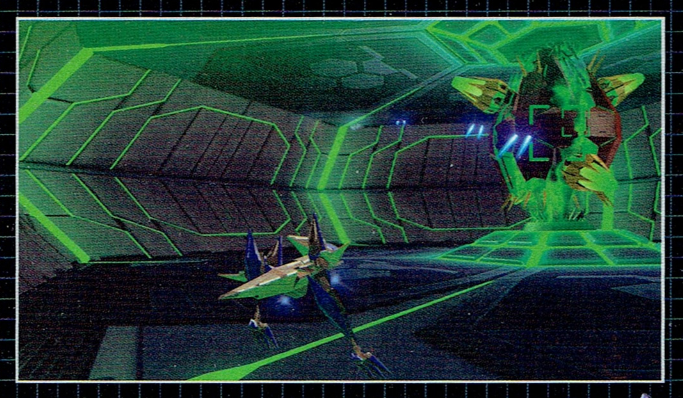


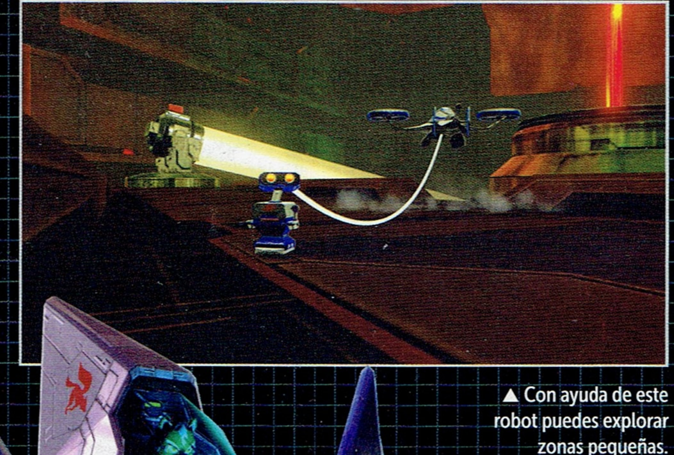
¿Qué opinas de la nueva transformación que tendrá tu nave en esta entrega de **Star Fox**?

▶ Corneria nunca se había visto tan viva.



▼ Dependiendo la situación debes actuar.





▲ Con ayuda de este robot puedes explorar zonas pequeñas.

◀ ¿Se imaginan una figura a escala o un amiibo?

La nueva forma que podrá adoptar nuestra Airwing, es la que te mostramos a la derecha. Sí, parece un pollo, pero sus habilidades son muy diferentes. Puedes recorrer todos los escenarios en tierra, además de flotar en ciertos momentos para no tener una caída fuerte.

Los disparos para defenderte de los enemigos no pueden faltar. En esta adaptación, serás muy rápido, situación que debes de aprovechar.

El diseño de esta nueva transformación, está basado en el que se tenía contemplado para verse en **Star Fox 2** de SNES, pero al final ya no pudo estrenarse debido a la cercanía del lanzamiento del Nintendo 64, situación que originó que el proyecto cambiará completamente.

▲ A terminar con los misiles, una vez más.

¿Conoceremos más detalles de la historia de James McCloud? Todos deseamos que así sea

Nuevo sistema para disfrutar la acción

Coordina tus movimientos



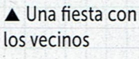
Ahora podrás seguir la acción en dos pantallas diferentes, una innovadora forma de disfrutar el vuelo.



El mayor cambio en este título, lo encontramos en el sistema de juego, que recaerá en el GamePad. Ahí podremos ver como si nos encontráramos dentro de la nave, por lo cual, disparar se vuelve mucho más sencillo, mientras que en la pantalla principal, veremos todo de forma tradicional. Los *Sticks* nos servirán para dar las famosas vueltas de barril, acelerar o frenar. De momento no se sabe si tendrá alguna opción de control tradicional, pero lo cierto es que no se siente para nada incómodo. Estará disponible a finales de año, nosotros creemos que será en el mes de noviembre cuando podamos ponernos al frente de este ya legendario equipo de cazarecompensas.

Fecha de lanzamiento
Finales 2015




▲ Una fiesta con los vecinos



▲Todos buscando el primer lugar.


▲ De alcalde a competidora.

Animal Crossing: amiibo Festival

Nueva forma de convivir con tus amigos



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
Tablero
- Jugadores
1-4
- Opinamos
Una variante interesante



Todos esperábamos un nuevo juego de Animal Crossing para Wii U, era el rumor que circulaba por las redes sociales días antes de que comenzara el Nintendo Digital Event, y de cierta forma, se hizo realidad.

No será un juego de simulación como estamos acostumbrados a ver en la serie, que comenzara para el Nintendo 64 en Japón y para el GameCube en América, sino que ahora, llegarán al mundo de los tableros.

Aunque mantendrá similitudes con Mario Party, en esencia serán muy diferentes, ya que aquí las actividades a realizar tienen que ver más con eventos en algunos puntos especiales del pueblo, como la estética por ejemplo.

El primero

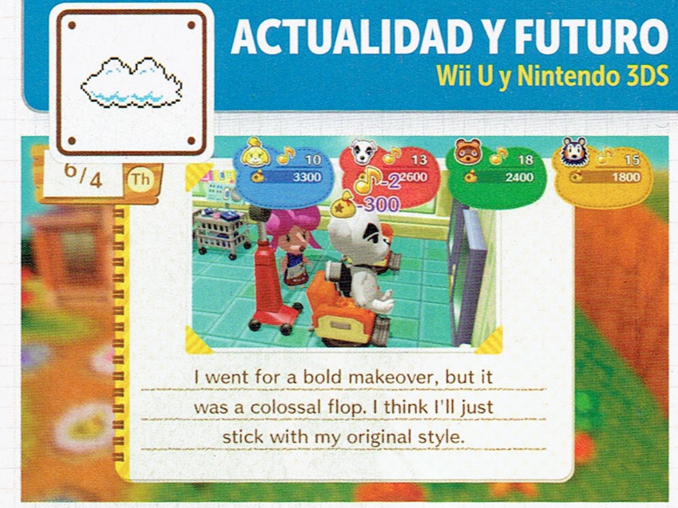
Usarás amiibo y tarjetas

Si quieres tener la experiencia completa de este título, deberás usar las figuras amiibo especiales, además de las tarjetas que estarán disponibles.





▲ En tu futuro vemos diversión.



▲Los cambios son para mejorar.



◀Todos son ganadores.

Si eres un experto en las actividades de Animal Crossing, este juego te va a encantar

Parte de la importancia de este nuevo juego, además de la obvia, estar basado en los personajes de **Animal Crossing**, es que podremos usar las figuras amiibo especiales.

Al igual que en la vida real, nuestra figura representará nuestro destino en el tablero, se pondrán a la venta el mismo día del lanzamiento del juego, junto a las famosas tarjetas especiales que contienen actividades extras.

Se trata de un concepto interesante que si bien a muchos no los atrae, estamos seguros que al final, valdrá la pena.

Se rumora que podría ser un juego descargable, *Free to Play*, donde lo único que necesitaríamos comprar, sería las figuras amiibo.

Al ser para cuatro personas, cada quien deberá usar un amiibo, así que resultará ideal para las reuniones, ya sea de fin de semana o para una ocasión especial, se espera que esté listo este mismo otoño, así que a estar pendientes.

Fecha de lanzamiento
Finales 2015

Nuevos amigos
Consigue un pueblo feliz



Gracias a estas tarjetas tendremos diferentes tipos de actividades a realizar para complementar la diversión del juego principal. **Canela**, será la más buscada.



▲ Agnes está de vuelta para esa secuela.



▲ ¿Qué te parece la nueva protagonista?



▲ Conocerás muchos personajes.

Bravely Second End Layer

Termina el misterio, estará el juego en América



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Square Enix
- Categoría
RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Un clásico instantáneo



Por fortuna la angustia no nos duró mucho tiempo, se confirmó de forma rápida que este juego estará disponible en América, después de un lanzamiento bastante exitoso en tierras japonesas.

Se trata de un juego al que muchos consideran el resurgimiento no sólo de los RPG, sino de una serie que a pesar de que sigue vigente, ya no tiene la misma fuerza de antes, nos referimos a **Final Fantasy**.

Lo importante es que este tipo de obras ya llegan a América realtivamente poco tiempo después de haber aparecido en Japón, lo cual antes era un sueño.

Llegará hasta 2016, seguramente lo hará en el primer trimestre, justo como pasó con el original, **Bravely Default**.

No se sabe si al igual que el primer juego contará con alguna edición especial, pero si tomamos en cuenta el éxito que esta tuvo, no lo dudamos.

Si eres amante del género RPG, más aún del estilo nipón, seguramente en este momento estás saltando de felicidad, es una maravilla en el género y complementará la extensa gama de opciones que existen de este estilo en la portátil, volviédola la mejor consola para vivir los RPG.

Fecha de lanzamiento
2016

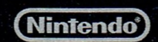
Kirby™ and the Rainbow Curse

amiibo

¡Dale a Kirby™ fantásticos poderes con estas figuras de amiibo™!

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

¡BÚSCALO YA!







▶ Al estilo de **Simon Belmont.**



▶ Un amiibo qué sera muy popular.





▲ Enfrentarás grandes enemigos en tu aventura.

Chibi Robo! Zip Lash

Conéctate a la aventura

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoria
Plataformas
• Jugadores
1
• Opinamos
Excelente forma de regresar para un personaje



Durante la presentación de Nintendo en esta E3 a muchos se nos salieron las lágrimas cuando hizo acto de aparición un viejo amigo el cual puede que muchos ya hayan olvidado, e incluso muchos otros no lo conozcan, se trata ni más ni menos que de **Chibi Robo**, el pequeño robot que nocimos en Nintendo DS.

En la aventura tendremos una amplia variedad de misiones las cuales mezclaran acción en 3D y para los que disfrutamos aun de viejas glorias del Super Nintendo, existirán mundos en 2D con una buena cantidad de detalles, como el efecto 3D, que está bastante trabajado y hace lucir al juego en cada uno de los escenarios.

También de confirmo la salida del amiibo de **Chibi Robo**, el cual lo podremos encontrar en un paquete que contará con el juego y la figura.

Un juego que viene ampliar el ya basto catálogo de juegos para Nintendo 3DS y servirá para que las nuevas generaciones conozcan a héroes de antaño, como lo es **Chibi Robo**.

De coleción

¿La quieres?

El juego estará a la venta junto a esta figura amiibo, no se podrán conseguir de otra manera.



Fecha de lanzamiento
2015

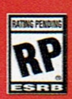
▲ Llegan nuevos héroes a la batalla.

Hyrule Warriors Legends

Vive la más grande guerra en tu Nintendo 3DS



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Koei Tecmo
• Categoría
Acción
• Jugadores
1
• Opinamos
Una valiosa sorpresa



Cuando este título se anunció para Nintendo Wii U, muchos pensaron que se trataría de un abuso en la imagen de los personajes del universo de **Zelda**. Esos mismos fueron los que pedían un título mas de la saga en su línea temporal, y solo pocos fueron los que vieron más allá.

Quien lo haya jugado sabe que su estilo se adapta de manera perfecta a una consola portátil, que las batallas y dinámica, van de la mano con un experiencia como la que el Nintendo 3DS nos puede brindar.

Además de los personajes ya conocidos, tendremos la oportunidad de controlar a **Tetra** y al Rey de Hyrule, ambos de **The Legend of Zelda: Wind Waker**, ambos personajes van a enriquecer las posibilidades en batalla. De igual manera podremos cambiar de personajes durante la batalla, lo que viene a dar más dinamísmo a cada una de las misiones que debemos completar. Podemos asegurar que los nuevos personajes no serán la única sorpresa para esta adaptación, tendremos muchos más que nos alegrarán el desarrollo.

Fecha de lanzamiento
2016


▲ Los ataques especiales siguen siendo espectaculares.


▲ Las princesas pueden defenderse solas.

▶ El equipo principal para la aventura.

Earthbound Beginnings

Más vale tarde que nunca



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
RPG
• Jugadores
1
• Opinamos
Todos deben tenerlo en su Wii U



Llegó el momento que para muchos, jamás tendríamos oportunidad de presenciar, la aparición de un nuevo juego de la serie **Mother** en América.

Un día antes del Nintendo Digital Event, durante el Nintendo World Championship, se dio la noticia, después de 25 largos años, llegaría **Mother**, el primer título que sólo vio la luz en Japón en el Famicom.

Para América, lo único que habíamos podido jugar hasta ese momento, era **Earthbound**, **Mother 2** en Japón, pero todos los amantes de los RPG, queríamos conocer la trilogía completa. Sí, nos falta un juego más, pero ahora el futuro no luce tan complicado. El nombre de el juego no es **Mother** como en Japón, sino **Earthbound Beginings** y desde ese momento, está disponible en la eShop de Wii U como descarga a un gran precio. Muchos lo esperábamos para Nintendo 3DS, pero de este modo podemos disfrutar de ambos juegos en la misma consola, dejando todo listo para que en algún momento, llegue el tercer capítulo, que hasta ahora ha salido sólo en el GBA en Japón.



▲ Los escenarios generan tensión.

▲ Esta es la pantalla de ataques.

▲ Mucho por explorar.

▶ El comienzo suele ser complicado.

▲ ¿Amigo o enemigo?

Prepárate para una historia que se sale de lo convencional y te lleva a un mundo bastante oscuro

Uno de los puntos más fuertes de este juego, está claro que lo encontramos en sus historia, pero además de eso, la ambientación complemente el suspenso de una aventura que muchos consideran estresante o bien, tétrica.

No daremos detalles del argumento, así que no te preocupes por eso, pero si debemos comentarte que enfrentarás un desafío como pocos, tanto por los acertijos como por el sistema de batalla, que es bastante peculiar.

Sólo observas la pantalla en la que aparece tu enemigo y algunos menús con ataques y defensas.

Se parece un poco a lo que vemos en la serie **Devil Survivor**, sin embargo, debes tomar en cuenta que estamos hablando de un juego de hace un cuarto de siglo.

La música también es bastante buena, te adentra en el momento que estás viviendo dentro del título, haciendo más impactantes ciertos hechos.

Una de las ventajas de tenerlo en Wii U, es que puedes disfrutarlo sin necesidad de encender tu pantalla, puedes hacerlo directamente en el GamePad, en el cual luce de maravilla, debido a la resolución original del control y del juego, una gran forma de gozarlo.

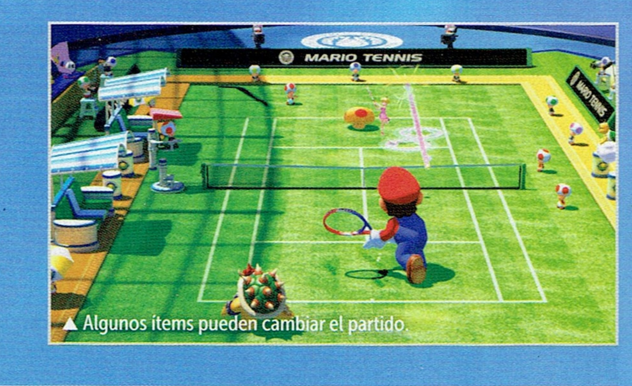
Por años rogamos que estos juegos aparecieran, ahora es momento de demostar que los queremos.

Fecha de lanzamiento
Disponible

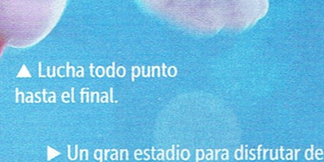


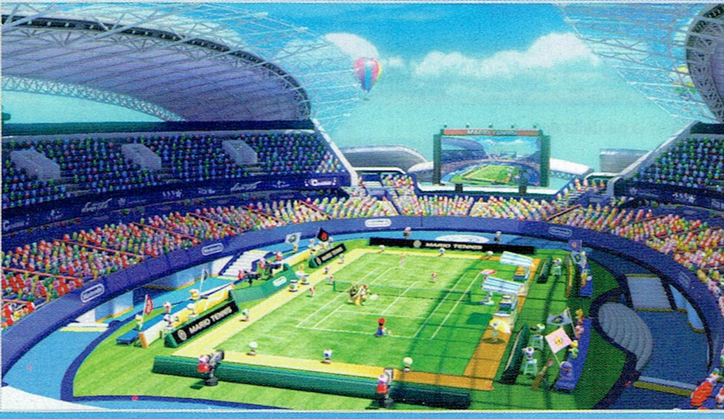
El que falta
¿Llegará pronto?

Mother 3 es ahora el juego que falta en la colección, lo normal es que llegue a Wii U



▲ Algunos items pueden cambiar el partido.


▲ Lucha todo punto hasta el final.


▶ Un gran estadio para disfrutar de los encuentros.

Mario Tennis Ultra Smash

Consigue llegar a lo más alto

Ya se ha vuelto un clásico desde su primera aparición, que contrario a lo que muchos piensan, no fue en Nintendo 64, sino en el Virtual Boy, aunque en la versión de 64 bits fue donde alcanzó su fórmula actual.

Fue una soprpresa en el Nintendo Digital Event, realmente nadie lo esperaba, pero echar un par de partidos en **Mario Tennis** al igual que pasa con un **Mario Kart**, nunca será un exceso.

La dinámica del juego sigue realmente sin grandes cambios, se utilizan dos botones para devolver la pelota, hasta ahí, parece un juego de Tennis normal, pero el toque de Nintendo viene en el multijugador y en los ítems que se pueden utillizar, que como ya es costumbre, pueden cambiar todo en un partido de tennis.

Se puede jugar usando el GamePad o un control Pro de Wii U, de modo que no hay pretexto para poder invitar a tus amigos y pasar una gran tarde.

Su salida se dará este mismo año, todo apunta que será en noviembre cuando salga a la venta, pero ya veremos que es lo que decide Nintendo.

Fecha de lanzamiento
2015



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Deportes
• Jugadores
1-4
• Opinamos
No podía faltar en esta consola



¡Por el primer lugar!
Aumenta tu nivel con las figuras





En el GamePad puedes mirar una perspectiva diferente a la de la pantalla principal, ideal para decidir dónde colocar la bola.

▼ Una mirada que oculta misterios.

Fatal Frame: Maiden of Black Water

El verdadero terror llegará a Wii U



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Tecmo
• Categoría
Survival Horror
• Jugadores
1
• Opinamos
Un juego que no podiamos perdernos

MATURE 17+ M ESRB

Hace unos años era un género muy explotado, pero poco a pocos sus máximos exponentes se han perdido por tratar de llegar a a una audiencia distinta, nos referimos a series como **Resident Evil y Silent Hill**, este último cancelado en su más reciente entrega por problemas entre Konami y Hideo Kojima, pero por fortuna, no todo es malo para los seguidores del estilo, ya que por fin se ha confirmado que el último **Fatal Frame**, llegará a América en Wii U.

Se trata de una serie ya bastante famosa en Japón, que de hecho tuvo una adaptación para Wii, pero que por cuestiones que no comprendemos, no pudo llegar a nuestro continente.

Era el momento ideal para que apareciera, no sólo por la crisis que se vive en el género, sino por que para Wii U, era un estilo que necesitaba para apuntalar su catálogo. Es ahora la consola con el mejor repertorio de juegos, para todos los gustos.

Para quienes no conozcan mucho de esta serie, les podemos decir que a diferencia de otros juegos del estilo en el que se utilizan armas para terminar con las criaturas que nos encontramos, aquí no tenemos nada parecido.

La única forma en la que podemos acabar con los enemigos, es con ayuda de una cámara fotográfica especial, pero fuera de eso, no tenemos algo más para poder superar los peligros, salvo nuestra habilidad.



▲ La oscuridad no será una grata compañía.



▲ De un fantasma no se puede correr.



▶ El GamePad será tu principal herramienta.

Todos nos alejamos del terror, pero mucha veces, nos termina encontrando

Para el juego, el GamePad tomará el lugar de la cámara, volviéndolo todo intuitivo y sencillo.

Sabemos que a muchas personas no les agrada este tipo de condiciones en un juego en el que se ven perseguidos, los hace sentir indefensos, pero al mismo tiempo, maximiza la experiencia y el terror, como pasa con **Silen Hill Shattered Memories** para Wii.

Las protagonista son bellas chicas que en Japón, pueden vestir distintos atuendos, algunos que podrían causar censura en América, pero que a este punto, ya sería lo de menos, con tal de conocer una obra como esta.

Su fecha de salida está programada para el otoño, así que será un gan cierre de año para todos los poseedores de un Wii U. Al momento de escribir esta nota, circula un rumor que sugiere que el juego verá la luz sólo en la eShop, pero de momento no se ha confirmado si será real.

Lo único que podemos hacer es esperar y apoyar este tipo de esfuerzos de Nintendo por traernos estos juegos, ya sea en eShop o en disco, tenemos que disfrutarlo.

Fecha de lanzamiento
Finales 2015

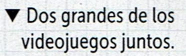
Miedo
¿Te atreverás a descubrir este juego?



Necesitamos más experiencias como esta, en la que se conserve la esencia original de un género, y **Fatal Frame** es el ejemplo perfecto para los **Survival Horror**.



◀ Esta carrera tendrá final de fotografía.



▼ Dos grandes de los videojuegos juntos.



▲ Serán muchos los nuevos deportes.



Mario & Sonic: Rio 2016



- Compañía
SEGA
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
Deportes
- Jugadores
1-4
- Opinamos
Ya se ha vuelto un clásico

Buscando repetir la medalla de oro

Antes era muy normal que de cada evento deportivo de importancia mundial, se desarrollara un videojuego, pero con el tiempo esta costumbre se ha perdido, dejando a esta serie creada por Nintendo y SEGA, como la única opción.

El juego aparecerá para Wii U y Nintendo 3DS, en cada consola aprovechando sus ventajas técnicas e innovadoras para mejorar la experiencia en cada actividad.

Los títulos de esta serie se han caracterizado por la gran diversión que brindan, además de las adictivas mecánicas que se integran en cada deporte. Debemos recordarte que muchas de las disciplinas han sido modificadas y otras utilizan las mismas reglas que encontramos en este tipo de eventos, incluso manteniendo los récords mundiales.

Si quieres prepararte para conseguir una medalla, esta es la mejor opción que vas a encontrar.

Fecha de lanzamiento
2015

Por la gloria y la inmortalidad
Busca romper algunas marcas







Fire Emblem Fates

Cada uno elige su propio destino



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Intellygent Systems
- Categoría
RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Una entrega que romperá los moldes



Una de las sagas más populares y que se ha consagrado en la industria por su impecable historia y *game play*, es **Fire Emblem** y tuvimos la oportunidad de verlo en el Nintendo Digital Event.

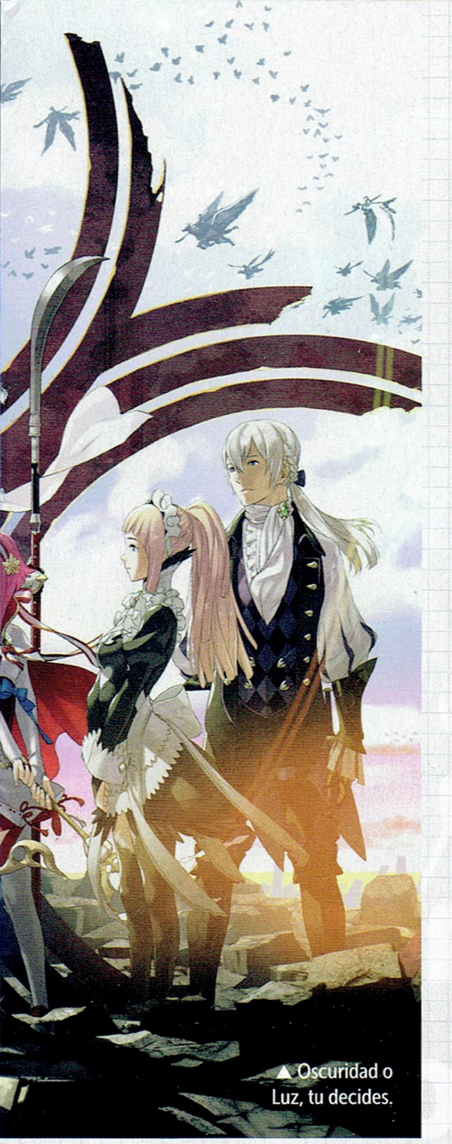
El trabajo que se ha realizado en los personajes es de las primeras cosas que resaltan en este título.

Se ha llevado a un límite que no se había visto anteriormente a la portátil de Nintendo, se nota que se está tratando de explotar las capacidades y cualidades de la plataforma.

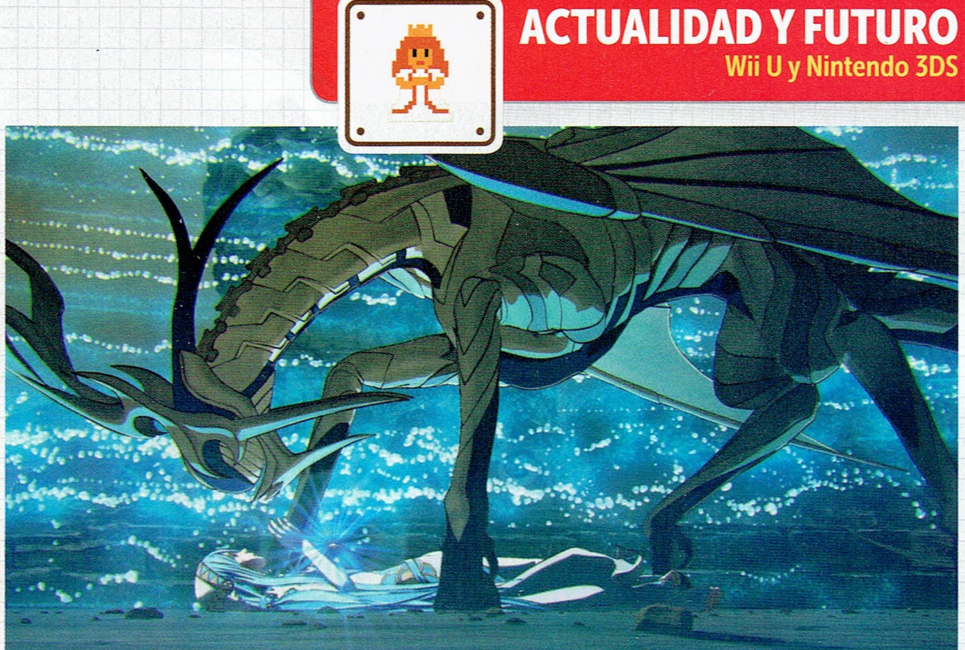
Este juego estará disponible en 2 versiones diferentes, **Conquest** y **Birthright**, y de igual manera se tendrá una tercera edición, la cual podremos obtener por descarga. La condición será tener las 2 versiones anteriores.

Sin duda, una de las cartas mas grandes y con mayor peso que Nintendo anunció. Desde ya podemos decir que este título grabará su nombre en oro. Seas o no fan de la saga, sabemos que si lo llegas a probar no lo vas a querer dejar y jugarás las versiones anteriores.

Nunca un juego de esta serie había llegado tan lejos usando un sistema de decisiones



▲ Oscuridad o Luz, tu decides.



▲ Visualmente resulta espectacular.



◀ Cuida a tus soldados en batalla.

Ha generado mucha expectativa el sistema de batalla, que si bien no va a recibir cambios grandes, sí lo hará en cuanto a las decisiones que tomemos en el campo de batalla.

Otro gran cambio, será la cualidad para jugar con otros amigos en partidas *multiplayer*, que por primera vez nos dará la posibilidad no sólo de demostrar nuestras capacidades para dirigir tropas, sino también de aprender nuevas estrategias en combate.

Se ha comentado mucho acerca de los matrimonios entre personajes, la posibilidad sigue latente aquí, pero todo va a depender de nuestro desempeño, justo como pasa en la serie **Persona**, el nivel subirá de acuerdo al tiempo que pasemos con esas personas, dando como resultado una amistad o algo mucho más grande, como lo sería llegar al altar junto a ese personaje.

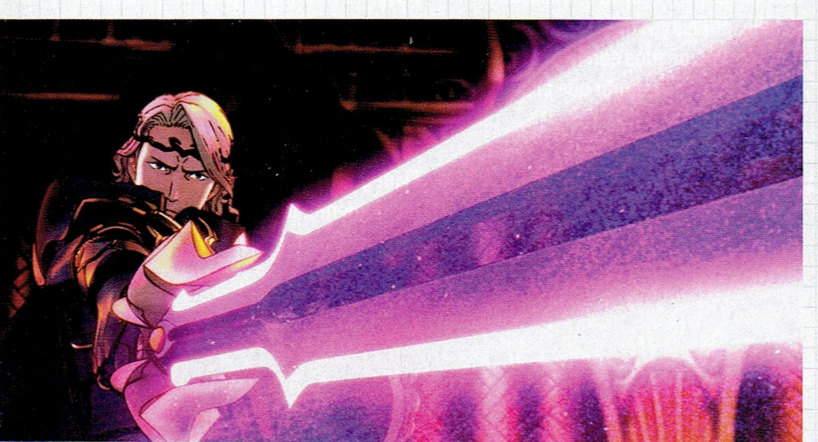
No se ha dado una fecha de salida definitiva, sólo se sabe que será en 2016 cuando salga en todo el mundo, claro, excepto en Japón, país en el que ya lo podrán disfrutar.

Fire Emblem ya se ha colocado como una de las franquicias más fuertes de Nintendo, tuvo que pasar un largo tiempo para que se consolidara en América, lo cual logró con la última versión para Nintendo 3DS, sin embargo ahora si es de lo mejor que podemos encontrar en cualquier consola en el género RPG estrategia.



▲ ¿Tendremos nuevos amiibo de esta serie?

Fecha de lanzamiento
2016



◀ El argumento te pondrá a sufrir.

◀ Un nuevo punto de vista.

Metroid Prime: Federation Force

Explora la galaxia con tus amigos



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
FPS
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Muy interesante propuesta



Desde la aparición de **TLOZ: Wind Waker**, no habíamos tenido un juego que causara tanta controversia, debido a la percepción que causó en algunos jugadores por el diseño de personajes. Pasando a lo que se mostró, el título es desarrollado en una perspectiva de primera persona, totalmente al estilo de la serie **Prime**.

Por lo que se sabe, en esta ocasión es probable que la aparición de **Samus** sea limitada y que se centre en un modo multijugador cooperativo.
La enseñanza que nos ha dado el pasado es que jamás debemos juzgar un juego antes de probarlo, porque debido a eso, podríamos perdernos el juego de la década.

Sabemos que el estilo grafico que se manejó en la saga **Prime** fue asombroso, llevando al límite cada detalle, por ello es que muchos están algo decepcionados con lo mostrado, pero podemos asegurar que el juego aun está en desarrollo, y que la versión final será infinitamente mejor. Como ya lo declaró Reggie, "Nintendo sabe lo que hace con **Metroid**" es por ellos que debemos estar tranquilos.

Se puede jugar de manera local o gracias a una conexión Wi-Fi

Si te sientes con poca confianza respecto al juego, te sugerimos darle el beneficio de la duda, incluso ahora nosotros mismos no podemos asegurar que será un excelente juego, pero tampoco podemos hacer lo contrario, el tiempo dará la razón a Nintendo o a sus fans, como siempre ha ocurrido.

El juego aparecerá hasta 2016, así que de momento, lo mejor que podemos hacer es esperar y confiar.



◀ Cada enemigo tiene un punto débil.

▼ ¿No deeas enfrentar estas criaturas?



▲ Ataca en equipo para lograr avanzar,

Una de las sorpresas que van a acompañar este juego, es **Metroid Prime Blast Ball**, una especie de minijuego para cuatro jugadores en el que debes mantener el control de una esfera de energía y llevarla literalmente, a la portería contraria para anotar.

El equipo que al final del tiempo logre el mayor número de anotaciones, será el ganador, simple y muy divertido. Tenemos que aclarar que no es una modalidad primaria del juego, es simplemente un extra bastante completo para pasar un buen rato después de explorar los planetas en los que tendremos alguna misión.

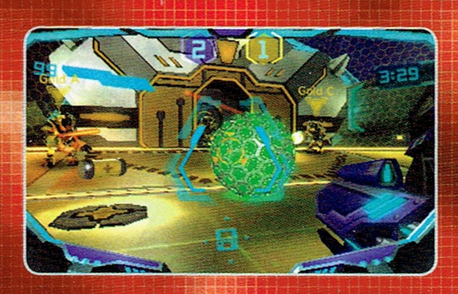
Metroid Prime es una franquicia muy fuerte para Nintendo y sabemos que lo harán bien y que pronto tendremos todos la aventura que esperamos junto a **Samus**, pero llegará en el momento correcto, no antes.

Fecha de lanzamiento
2016

Compite con tus amigos en este adictivo multijugador

Guerra de goles

Un juego que aunque sencillo, resulta muy competitivo cuando se juega con amigos.







▲ ¿Cuál es más peligroso?


▲ Un ataque de clones siempre será efectivo.



▲ El efecto de algunos movimientos será al azar.

Mario & Luigi: Paper Jam

Lo mejor de dos mundos en uno solo



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Humor y diversión en mezcla perfecta



Este es uno de los juegos que por su *gameplay* fue de los que más brilló durante el Nintendo Digital Event, y que muchos podrían pensar que es más de lo mismo, pero crea algo nuevo, con una mezcla única entre **Mario & Luigi** y **Paper Mario**.

La dinámica del juego es la que tuvimos durante la saga de **Paper Mario**, es decir, al estilo del RPG, ataques por turnos con cada personaje en tu *party*.

La diferencia aquí la vemos al momento de resolver ciertos acertijos, ya que depende del "Mario" que estemos usando, este tendrá ciertas características, por ejemplo; si deseamos pasar por un lugar estrecho, la opción será hacerlo con el Mario de **Paper Mario**, pero tal vez para tener un poco más de poder en los ataques, debamos recurrir a la pareja tradicional de los hermanos **Mario**.

Despues de esta E3, nos queda claro que la vida del Nintendo3DS aún es larga y su mejor momento continua.

Este juego está aún en fase de desarrollo, por lo que su salida será el siguiente año

Fecha de lanzamiento
2016





▶ ¿Cuál estilo es tu favorito?

▶ Animaciones de gran calidad.

▶ Una tarde en la ciudad.

▲ Algunos personajes son conocidos.

Shin Megami Tensei X Fire Emblem

El RPG más esperado para 2016 está en Wii U



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Atlus
- Categoría
RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Una alianza dorada

Debemos admitirlo, somos fans de todo lo que hace Atlus. En poco tiempo se ha vuelto una compañía que a pesar de los malos momentos por los que ha pasado económicamente hablando, jamás ha abandonado su estilo de desarrollo, el cual definitivamente no está orientado para las masas, sino para los verdaderos videojugadores.

Al saber que haría junto a Nintendo un RPG, la alegría fue total, más porque se trataría de un *crossover* con una de las series de Nintendo que más ha crecido en los últimos años, nos referimos a **Fire Emblem**, mientras que Atlus, usaría otra serie legendaria, **Shin Megami**.

Pasó mucho tiempo para que el juego por fin se mostrara en público, pero cada día de espera valió la pena. Se nota de inmediato que el desarrollo como tal, lo está llevando Atlus, no sólo por el estilo de los personajes, sino por la estructura en la cual se desarrolla.

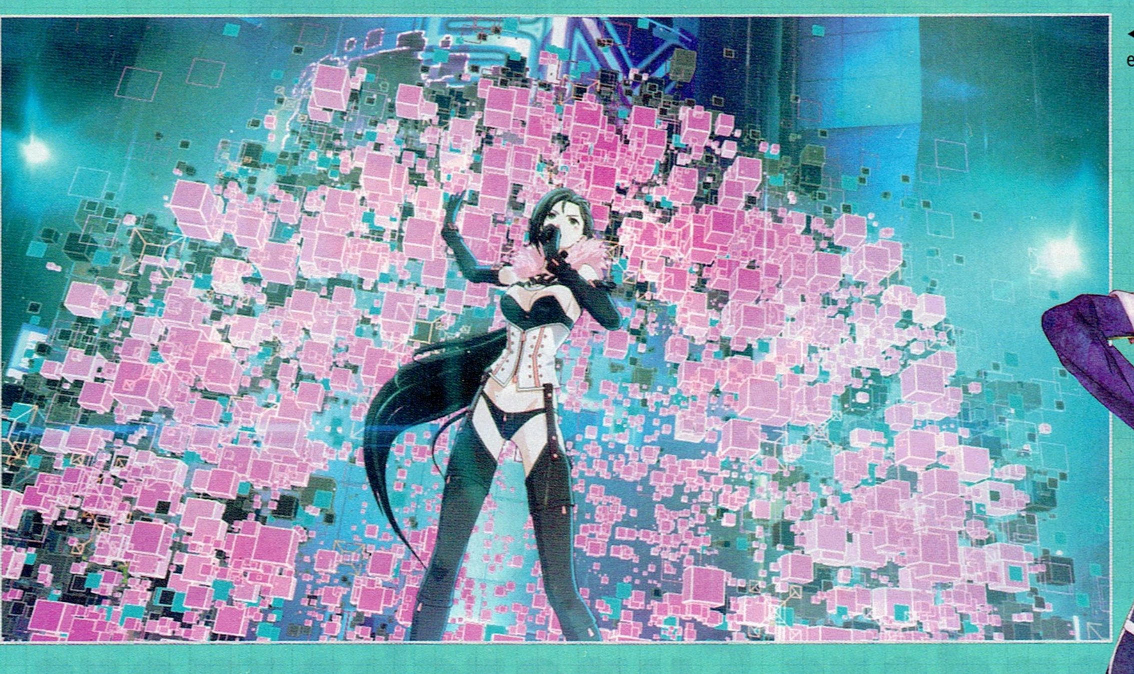
Se comentó que tuvieron problemas para lograr acomodar el universo de **Fire Emblem** en un mundo actual, pero han quedado en el pasado.

Los JRPG no están para nada olvidados, y juegos como este lo demuestran




▲Hacer equipo te lleva a la victoria


▲Cada personaje tiene diferentes técnicas


◄ El momento de una espectacular actuación.

Grandes animaciones acompañan el desarrollo del juego, generando distintas emociones

Otro punto que llama poderosamente la atención, es la música, que al igual que la serie **Persona**, usa canciones bastante pegajosas que te involucran en las batallas o exploración.

No se trata de un mundo abierto como tal, sino de locaciones que podrás recorrer de acuerdo al punto de la historia en el que te encuentres.

Lo mejor es que este tipo de obras te ayudan a vivir experiencias muy gratas y que todos recordamos por siempre, no tanto las batallas o el final del juego como tal, sino a las experiencias.

Momentos como una caminata, una charla en alguna tienda con un personaje especial, todo eso es lo que realmente hace valiosa la experiencia en este tipo de juegos, en los que muchas veces el final queda en segundo término del puntaje.

El título saldrá en 2016 para Wii U, pero eso no es lo relevante, nos gustaría que fuera el comienzo de una importante alianza entre do compañías que a pesar de todo, se mantienen fieles a sus ideales en cuanto al desarrollo de videjuegos, siempre procurando generar buenas experiencias antes que un producto de mercadotecnia que tal vez les podría redituar más, pero se quedaría en eso en algo desechable, justo como pasa ahora mismo en la industria con la gran mayoría de series que aparecen.

Por cierto, como puedes notarlo en las imágenes, el *Fan Service*, no va a quedarse fuera, un punto que si bien no afecta el desarrollo, se agradece.

Fecha de lanzamiento
2016

► La queremos en nuestro equipo.

◄ Un invitado especial.

Skylanders Superchargers

La fiebre por las figuras no va a parar



- Compañía
Activision
- Desarrollador
Vicarious Visions
- Categoría
Plataformas
- Jugadores
1
- Opinamos
Gran experimento para Nintendo



Sí, **Skylanders** ya era un éxito en Estados Unidos, pero en otras partes del mundo no había tenido la fuerza necesaria, de hecho en México, se pueden encontrar anaqueles llenos de estas figuras.

Fue hasta la aparición de los amiibo que la fiebre por las figuras NFC realmente tomó otro nivel, uno que nadie se hubiera imaginado, incluso Nintendo.

¿Qué pensarías de una fusión entre estos conceptos? Todos lo imaginamos, ahora es una realidad.

Se comentó durante la E3, que para el nuevo juego, **Skylanders Superchargers**, se tendrán dos figuras exclusivas de Nintendo, no son amiibo como tal, más bien Skylanders y de momento sólo tienen confirmado que funcionarán con el popular juego de Activision, pero claro, sólo en Wii U, en otras plataformas no tendrán ningún tipo de funcionalidad. Vendrán en el paquete inicial para la consola, ideal para comenzar tu aventura.



▶ Una ayuda como esta nunca está de más.



▼ Aprende cada movimiento de tu figura.





▲ No, no es **Mario Kart**.

Se trata de dos figuras de grandes íconos de Nintendo, **Bowser** y **Donkey Kong**, ambas con habilidades muy diferentes, El rey de los Koopas usará un martillo, mientras que **Donkey** tendrá su fiel barril.

Debemos recordarte que a diferencia de lo que ocurre con los amiibo, en **Skylanders** si son completamente necesarias estas figuras para jugar.

Si no se cuenta con alguna, es como tener solamente un juego sin controles, no permite interacción alguna.

La cosa cambia cuando colocas estas figuras, no sólo las que te acabamos de comentar, sino todas las diseñadas para este juego. El personaje cobra vida en la pantalla y te permite controlarlo a lo largo de diversos escenarios, pero para poder explorarlos y conocerlos por completo, requieres de usar a más de una de estas figuras, de ahí que todos desean poseer el mayor número.

En cuanto a fechas de lanzamiento, será en el mes de septiembre cuando lo tengamos con nosotros, así que si cuentas con algunas figuras de este popular concepto, es buen momento para comenzar a limpiarlas, pronto te van a servir.

Fecha de lanzamiento
Septiembre 2015





Exclusivos

Sólo para Wii U

Si deseas tener estas figuras, al parecer no será tan difícil como con los amiibo, simplemente debes comprar el juego para Wii U y tendrás estos personajes.

◄ Tres jugadores trabajan mejor que uno.

TLOZ: Triforce Heroes

La leyenda continúa en portátil



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Aventura
• Jugadores
1-3
• Opinamos
Evolución de Four Swords



Sorpresa, la palabra que mejor describe lo que sentimos cuando se mostró este título de **Zelda**.

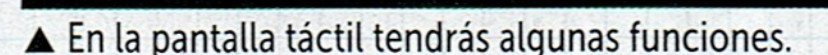
No se trata de un juego que pertenezca a la línea principal de la serie, sino de una aventura alterna en la que podemos jugar con tres personas más al estilo de **Four Swords**.

Todo el estilo gráfico está basado en lo que vimos en **Between Worlds** para la misma consola, pero lo que cambia son los acertijos, todos pensados para resolverse entre tres personas, ya sea de manera local o en línea, todo sin el uso de chat de voz.

Si ya jugaste **Four Swords**, no debe parecerte ajeno el concepto, pero se han agregado algunas variantes para volverlo más divertido. una de ellas, la vestimenta entre personajes.

Todos sabemos que **Link** usa un atuendo muy particular en color verde, pero si esto no lo deseas, puedes cambiarlo incuso por el vestido de la **Princesa Zelda**, sí, es algo extraño, pero no se trata simplemente de una cuestión de moda, sino que influye en el desarrollo, ya que te permiten lograr diferentes movimientos.

El deber llama a los tres héroes a luchar como si fueran uno solo



▲ En la pantalla táctil tendrás algunas funciones.

▲ La fuerza sagrada siempre los cuidará.



▲ Al final deben llegar siempre los tres jugadores.

Por otro lado, también tenemos las torres humanas, en las que deben formar este tipo de estructuras para activar algunos objetos o bien, para derrotar enemigos que de otra manera, no tendríamos oportunidad contra ellos de forma individual.

El juego aparecerá en el último tercio de extraño y la verdad es que vale mucho la pena adquirirlo, es una obra que si bien no cambiará la historia de los videojuegos, si nos permite ver como es que Nintendo desea ofrecernos nuevas experiencias con sus series.

No se comentó si tendrá alguna ventaja si se juega en un New Nintendo 3DS, pero por el estilo de juego, dudamos que exista, tal vez esto se pueda aprovechar pero en una aventura completamente nueva, pero eso ya será en un futuro.



Coopera en partidas locales o en línea

Juega con tus amigos

No todo en los videojuegos es competir, también se trata de colaborar para lograr objetivos en común, y eso se nota muy bien en este nuevo juego.

▼ Una torre puede ser la solución a tus problemas.

Xenoblade Chronicles X

Una aventura para recordar toda la vida

Juegos van y vienen, sólo los grandes permanecen en la memoria de los jugadores, como pasó con **Xenoblade** para Wii, que muchos han podido disfrutar hasta ahora que ha aparecido una versión para New Nintendo 3DS.

De este tamaño era la responsabilidad de Monolith Soft para lograr un juego no sólo que estuviera a la altura del título, sino que lo superara por completo, situación que es la que pretenden con **Xenoblade Chronicles X** para Wii U.

Ya hemos comentado mucho de este juego, pero la verdad es que no podemos evitarlo, visualmente representa una experiencia abrumadora, que te lleva fuera de este mundo, a uno en el que todo puede ocurrir y cada rincón guarda una nueva misión para ti y tu equipo.

Se ha hablado mucho de la extensión del juego, pero no se trata de medirlo en metros o kilómetros, sino en experiencias, cada quien lo va a vivir de una manera distinta y esa esla magia de este juego, que nadie realmente tendrá el mismo recuerdo al jugarlo, todos lo apreciarán de forma diferente.

Las bestias que encontrarás no sólo te darán experiencia, tal vez te ayuden a mejorar tu equipo

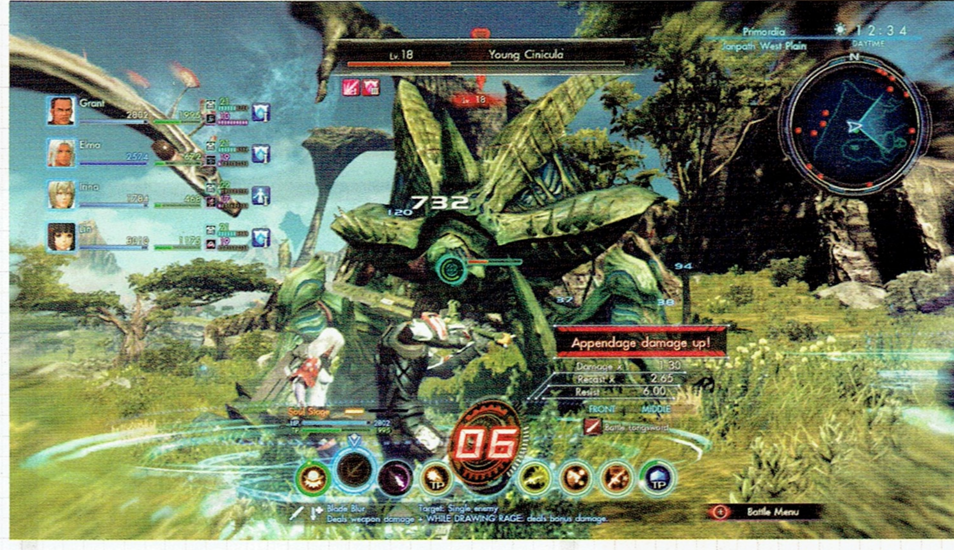


- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Monolith Soft
- Categoría
RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
La perfeción de un género en Wii U





▲ ¿Querrás salir de este mundo?



▲ En las batallas tienes todo a tu favor.

▲ El dramatismo no podía quedar fuera del juego.

▼ Muchos personajes se unirán a ti.

El sistema de batalla aunque respeta algunos conceptos básicos de los RPG, también innova en otros, todo para ofrecer un mayor dinamismo en los combates y pueda sentirte libre al enfrentar a las distintas criaturas que habitan este mundo, el cual, insistimos es tan bello que pasarás muchas horas contemplando cada paisaje.

Su fecha de lanzamiento ya se ha confirmado, será el 4 de diciembre cuando se encuentre disponible para Wii U, una fecha muy especial y que le da la responsabilidad de ser uno de los juegos fuertes que Wii U tendrá este final de año para enfrentar las ventas de la temporada. Es un título grande, que bien podría convertirse en un referente para el futuro del género, eso lo han demostrado sus desarrolladores en cada uno de sus obras, desde **Baten Kaitos** en Nintendo GameCube, así que podemos asegurar prácticmante de forma total que **Xenoblade Chronicles X** será un gran juego para Wii U. Confiamos en que Monolith Soft pronto se pongan a trabajar en otro proyecto, porque son el tipo de estudio que le hace falta al medio. Seguramente en breve nos van a volver a sorprender.



▲ En todo momento debes estar atento al escenario.

Fecha de lanzamiento
Diciembre 2015





▲ El deporte blanco se llenará de color y diversión en Wii U.



▲ Dos universos se mezclan en tu Nintendo 3DS.



▲ Observa como puedes crear tu diseño en **Super Mario Maker**.

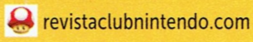
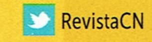


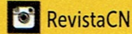


Super Mario Maker

¡Suscríbete a nuestro canal!

Los mejores videos de tus juegos favoritos de Nintendo los encuentras en nuestro canal. Te esperamos en youtube.com/RevistaCN

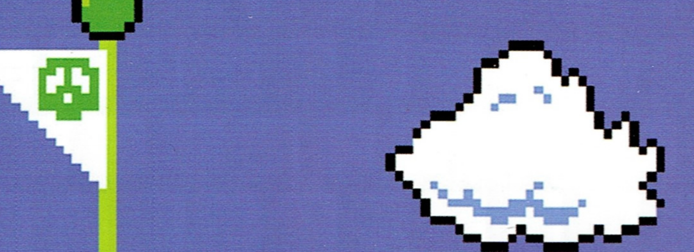


revistaclubnintendo.com RevistaCN RevistaCN RevistaCN



30 TH
SUPER MARIO BROS.


CLUB
Nintendo
Revista Oficial






30TH
SUPER MARIO BROS.

